Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7623-7637
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Literasi Awal pada Anak Usia Dini

Sri Wahyuningsi Laiya[1], Setiyo Utoyo[2], Yenti Juniarti[3]✉, Nurwan Lanter[4],
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia[(1,2,3,4)]
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran di kelas sehingga mengurangi ketertarikan anak pada kegiatan, media yang digunakan sifatnya hanya LKA semata. Adapun tujuannya Penelitian ini untuk mengembangkan video animasi yang mana isi video tersebut berkaitan dengan literasi awal pada anak di kelompok B TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Watson (1981). Hasil penelitian ditunjukan dengan hasil kelayakan video animasi dalam mengenalkan literasi awal pada uji validasi ahli materi memperoleh hasil 89,6% (Sangat Layak) dan uji validasi media memperoleh hasil 89% (Sangat Layak). Selanjutnya pilot test respon guru mendapatkan persentase 88% (Sangat Layak), sedangkan pada anak mendapatkan skor 4 (Sangat Layak). Terakhir uji coba pemakaian pada guru mendapatkan persentase 95% (Sangat Layak). Adanya pengembangan media video animasi dengan kategori layak, maka penelitian ini bisa dijadikan acuan dalam pengenalan literasi pada anak usia dini.
Kata Kunci: *video animasi; literasi awal; anak usia dini*

Abstract

The lack of use of animated video media in classroom learning reduces children's interest in activities, the media used is only LKA. The aim of this research is to develop an animated video where the content of the video is related to early literacy in children in group B of Mekar Wangi Kindergarten, Kabila Bone District, Bone Bolango Regency. The type of research used is development research or Research and Development (R & D). By using the ADDIE model (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) Watson (1981). The results of the research are shown by the results of the feasibility of animated videos in introducing early literacy in the material expert validation test which obtained a result of 89.6% (Very Feasible) and the media validation test obtained a result of 89% (Very Feasible). Furthermore, in the pilot test the teacher's response received a percentage of 88% (Very Appropriate), while the children received a score of 4 (Very Appropriate). Finally, the use trial on teachers got a percentage of 95% (Very Appropriate). With the development of animated video media in the appropriate category, this research can be used as a reference in introducing literacy to early childhood.
Keywords: *animated videos; early literacy; early childhood*

✉ Corresponding author :
Email Address : yenti@ung.ac.id (Kota Gorontalo, Indonesia)
Received 9 May 2023, Accepted 11 October 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk membentuk karakteristik bangsa, meningkatkan pengetahuan, kreativitas, keterampilan, dan ketaqwaan terhadap Tuhan. Sasaran ini dapat dilihat sejak anak atau orang lain mulai belajar belajar hingga akhir. Pendidikan dimulai sejak kecil atau sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan anak usia dini, yaitu untuk mendorong tumbuh kembang fisik dan intelektual anak agar siap siap untuk memulai Pendidikan di masa depan (Hasanah & Deiniatur, 2019).

Perkembangan teknologi terkini diharapkan dapat memungkinkan anak-anak menggunakan ruang digital untuk mengembangkan keterapilan literasi, mendorong perkembangan positif, dan memungkinkan anak menggunakan teknologi digital secara tepat. Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mempeluas pengetahuan dan pengalaman untuk menjadi orang yang lebih baik. Perubah pendidikan selalu terjadi dari waktu ke waktu. Perkembangan teknologi memberikan kontribusi besar untuk berkembangnya sistem Pendidikan di Indonesia (Juniarti & Gustiana, 2019). Pendidikan diera digital adalah suatu metode belajar mengajar dimana teknologi memberikan dampak yang kuat pada proses belajar mengajar atau yang dikenal dengan *syber system*.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, video animasi telah berkembang menjadi alat pembelajaran yang banyak diminati oleh anak-anak karena berisi konten yang menarik agar anak tidak bosan saat belajar. Teknologi sekarang ini memiliki banyak alat pendidikan yang menggunakan teknologi informasi dengan cara yang berbeda. Misalnya, perpadua materi visual dan audio yang dikemas dalam video animasi. Mengembangkan video animasi untuk mendukung literasi awal mendorong anak-anak untuk menonton dan mendnegarkan konten yang disediakan (Hidayah & Nurhadija, 2018). Penggunaan media video juga sangat efisien untuk peningkatan hasil belajar, karena tampilan dan materi dikemas secara menarik untuk meningkatkan aktivitas dan kecepatan belajar anak (Ariani dkk., 2021). Dengan demikian, guru dapat mengintegrasikan video animasi dengan metode alternatif bahan ajar. Ini dapat digunakan oleh anak TK usia 5-6 tahun (kelompok B).

Menggunakan media video berbasis animasi kepada anak untuk bisa mengenalkan salah satu elemen pengembangan pada anak yaitu literasi awal. Literasi awal menjadi solusi dalam penelitian ini. Video berbasis animasi pembelajaran sangat efektif dalam pemperkenalkann literasi awal, mengingat penontonnya adalah anak usia dini yang pasti akan bersemangat dan tertarik untuk mempelajari topik baru. Pembelajaran video animasi lebih efektif karena melibatkan dua indra manusia yaitu mata dan telinga. Media video animasi dapat merangsang siswa atau anak dan meningkatkan motivasi belajar mereka. 75% pembelajaran diserap melalui penglihatan (mata), 13% melalui pendengaran (telinga) dan sisanya lewat panca indra lainnya. Ciri khas dari video animasi ini adalah formatnya yang menarik dan karakter informatif (Lukman dkk., 2019). Yang membuat media ini menarik karena video ini memiliki tampilan yang indah baik dalam format teks, warna maupun gambar bersifat informatif dan isi video sekaligus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi-informasi baru untuk anak-anak.

Hasil survei yang dilakukan oleh Organisasi Pengembangan Kerja sama Ekonomi (OECD) menunjukan bahwa budaya literasi masyarakat Indonesia paling rendah diantara 52 negara Asia Timur. Menurut laporan IEA kajian literasi membaca, Indonesia menempati peringkat ke-30 dalam survei 31 negera. Penelitian (Hapsari dkk., 2017) menunjukkan bahwa salah satu kesulitan yang di rasakan anak adalah rendahnya kemampuan literasi pada usia dini.

Peneliti telah melakukan observasi terkait penggunaan media animasi dalam pengenalan literasi awal siswa di TK Mekar Wangi Desa Botubarani, khususnya kelompok B1. Hasil yang diperoleh bahwa masih banyak Guru-guru belum menydeiakan berbagai media terutama media digital. Sehingga Hal ini membuat anak-anak mengalami penurunan minat dalam pembelajaran terutama dalam mengenala dan menumbuhkan literasi awal pada anak. Rendahnya tingkat literasi awal anak tercermin dari interaksi mereka sehari-hari di sekolah,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

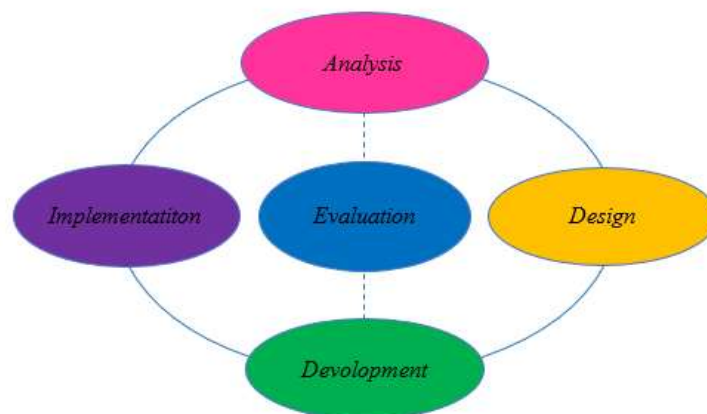
karena sebagian anak tidak mau menanggapi ketika guru menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh (Ariani dkk., 2021) sebelumnya dengan judul penelitian "Media Video Animasi untuk meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini" menyatakan bahwa video animasi dapat lebih cepat meningkatkan kemampuan mendengar pada anak. Temuan penelitian lainnya juga menyebutkan bahwa media video animasi juga dapat merangsang kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia dini (Zahara & Hendriana, 2021). Namun, peneliti belum menemukan studi mengenai pengembangan video animasi yang fokus pada pengenalan literasi awal pada anak usia dini. Kelebihan media video adalah anak lebih tertarik untuk belajar denga animasi, suara, dan gambar yang disajikan secara sederhana dan menarik untuk membantu anak memahami isi materi didalamnya (Indriyani & Putra, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertartik untuk meneliti "Pengembangan Video Animasi dalam Mengenalkan Kemampuan Literasi Awal pada Anak Kelompok B TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango", berharap media bisa menjadi pilihan yang dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan tidak membosankan untuk mencapai pembelajaran yang bermakna dan berpengaruh di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R & D (Research and Development) atau penelitian Pengembangan. Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian R & D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk megembangkan produk tertentu dan menguji keefektifannya.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini merupakan model ADDIE. Menurut (Watson, 1981) Model ini dapat dipergunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan desain produk dalam kegiatan pendidikan sebagaimana peneliti lakukan. Model tersebut terdiri dari 5 tahapan pengembangan. Gambaran dari tahap model pengembangan ADDIE pada **gambar 1.**

Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan ADDIE Gambar

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5 sampai 6 tahun (kelompok B di sekolah TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango. Untuk sampel penelitian, peneliti memilih 15 orang anak yang terdapat dalam populasi. Untuk mengambil sampel penelitian peneliti memilih secara random dengan pertimbangan jumlah dan karakteristik individu di sekolah.

Uji validasi (uji ahli) bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan media yang sudah dibuat dengan menggunakan kriteria berikut untuk mengintepretasikan kelayakan dan respon pada **tabel 1**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Tabel 1. Persentase Kelayakan Materi dan Media

Persentase	Kriteria
0% - 20%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan **tabel 1**, persentase kelayakan produk materi dan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dapat dinyatakan layak apabila persentasenya mencapai ≥61%. Studi pengumpulan data menggunakan intrumen untuk mengetahui kemampuan literasi awal anak kelopok B (usia 5-6 tahun) menggunakan produk video animasi "macam-macam hewan laut" yang telah selesai divalidasi berdsarkan skala penilaian pada **tabel 2**.

Tabel 2. Skor Skala Penelitian Peserta Didik

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang
0	Sangat Kurang

David dan Cholik (Lilis dkk., 2021)

Analisis data yang digunakan untuk kelayakan data dan kelayakan penilaian pengembangan media vidio animasi dalam mengenalkan literasi awal pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) adalah sebagai berikut. 1). Lembar telaah pakar ditinjau dua dosen ahli yaitu oleh dosen jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini. 2) Studi dokumentasi berupa dokumen-dokumen yang ada disekolah dan dokumentasi kegiatan selama penelitian dan penembangan produk dilapangan. 3) Angket kuesioner dari produk media video animasi dalam mengenalkan literasi awal pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) pada saat diuji cobakan pada guru dan anak saat pilot test dan uji coba pemakaian.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analysis*)

Dengan dibuatnya video animasi ini, memberikan kesempatan dan kemudahankepada anak untuk dapat mengenal literasi, khususnya literasi awal, sehingga kemampuan literasi anak berkembang secara optimal dan sesuai standar usia anak. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan di TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam pengenalan literasi awal, adanya kebosanan dalam pembelajaran literasi awal, kurangnya konsentrasi belajar anak, minimnya penggunaan media, dan kurang menariknya media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar. Oleh karenanya diperlukan rangsangan yang dapat menarik perhatian anak untuk mengenal literasi awal, salah satunya adalah penggunaan video animasi. Rangsangan ini diberikan tidak hanya kepada anak-anak yang kesulitan dalam mengenal literasi awal, tetapi juga kepada anak-anak dengan literasi awal yang baik, untuk memastikan perkembangan keduanya secara optimal.

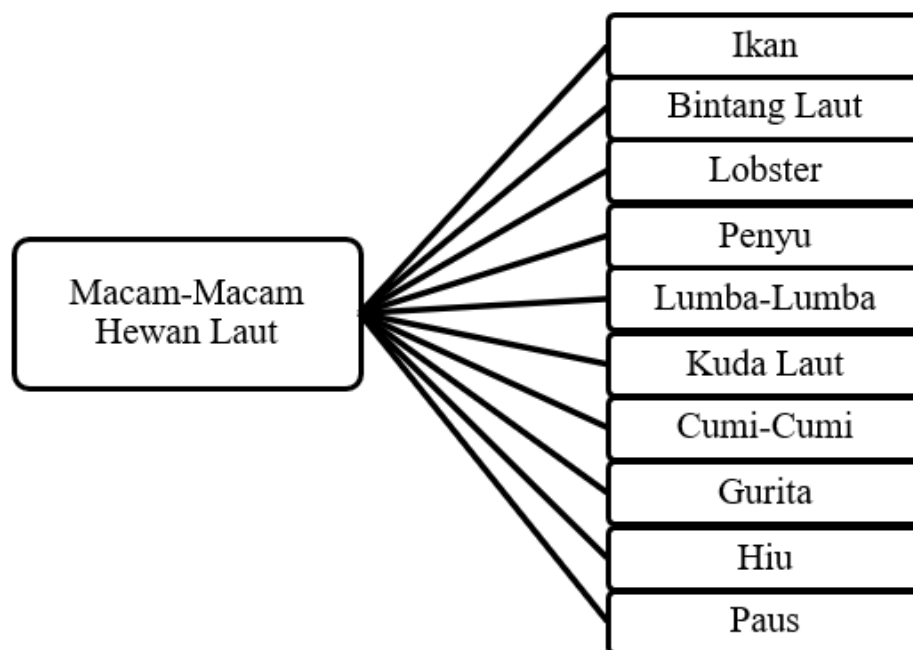
DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

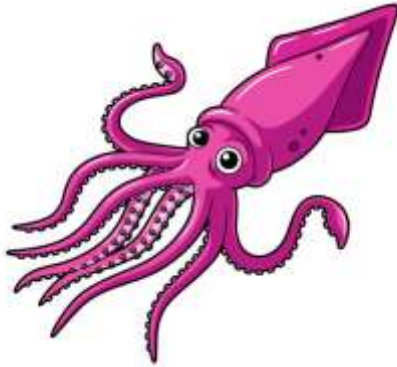
Analisis kebutuhan dilakukan dengan melihat karakteristik anak baik itu keterampilan, kemampuan dan sikap saat ini. Dari situ kita memperoleh informasi dan menentukan apakah anak mengalami kesulitan mengenal literasi awa;. Setelah proses analisis selesai tujuan selanjutnya adalah menentukan arah Tindakan yang akan dilakukan. Untuk mengembangkan video animasi yang berkontribusi pada pencapaian tujuan, perlu dilakukan analisis mendalam dan merumuskan strategi keberhasilan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai.

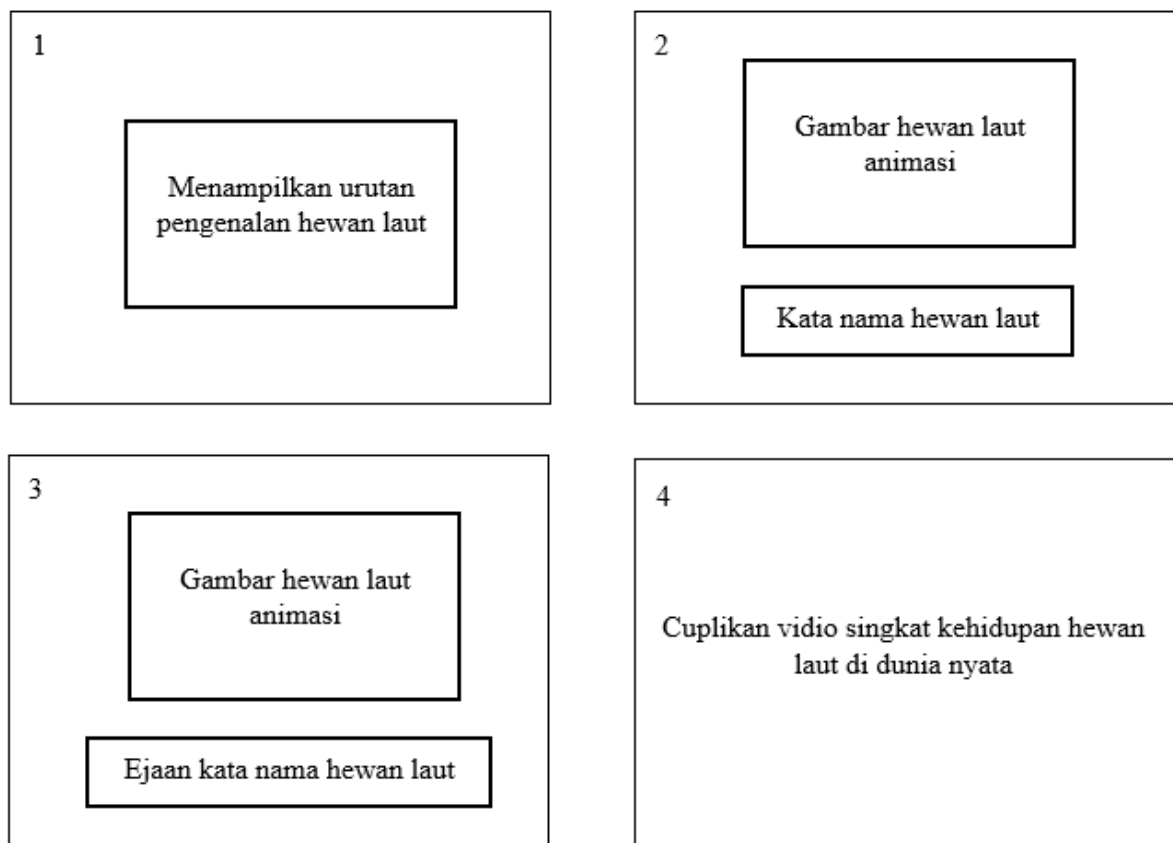
Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti disebutkan bahwa literasi awal untuk anak usia 5-6 tahun sangat penting dan berdampak bagi anak, karena pengenalan literasi awal dapat menentukan perkembangan literasi anak ke tahap selanjutnya, salah satunya literasi baca tulis. Dalam mengenalkan literasi awal pada anak, diperlukan media pembelajaran yang tepat yang cocok untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu salah satunya menggunakan media video animasi. Berdasarkan uraian diatas, peneliti menarik kesimpulan pentingnya pengenalan literasi awal pada anak dan sangat penting pula pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk mendukung perkembangan literasi awal anak di TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

Tahap Desain (*Design*)

Penyusunan *Content*

Pembuatan objek animasi (content) didasarkan pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang ada di TK Mekar Wangi. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dengan harapan agar konten video animasi yang dikembangkan dapat mendukung dalam proses pembelajaran dan membantu anak mengembangkan kemampuan literasi sejak dini. Content video animasi yang sudah disusun pada **gambar 2**.

Gambar 2. Content Video Animasi "Macam-Macam Hewan Laut"

Membuat *Storyboard*

Setelah menyusun *content* animasi, Langkah selanjutnya adalah menetapkan *content* ke storyboar. Untuk mengungkapkan ide sekaligus membuat video animasi tersebut, peneliti membuat *storyboard* untuk menjelaskan alurnya secara garis besar. Penyesuaian materi ke dalam *storyboard* video animasi "macam-macam hewan laut" pada **gambar 3**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Gambar 3. ***Storyboard*** **Video Animasi**

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan Video Animasi

Pada proses pengembangan video animasi dengan tema “macam-macam hewan laut” dimulai dengan memilih gambar animasi, penggalan video kehidupan hewan laut di alam nyata dan *background*. Dalam video animasi “macam-macam hewan laut” sendiri terdapat 10 macam hewan laut yaitu ikan, bintang laut, kepiting, penyu, lumba-lumba, kuda laut, penyu, cumi- cumi gurita, hiu, dan paus. Kesepuluh hewan tersebut pada **tabel 4**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Tabel 3. Gambar nama hewan

No	Nama	Gambar
1	Ikan	
2	Anjing Laut	
3	Lobster	
4	Penyu	
5	Lumba-Lumba	
6	Kuda Laut	

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

No	Nama	Gambar
7	Cumi-Cumi	
8	Gurita	
9	Hiu	
10	Paus	

Setelah memilih gambar hewan, Langkah selanjutnya adalah memilih desain *background* yang cocok digunakan dalam video animasi "macam-macam hewan laut". *Background* yang digunakan disesuaikan dengan tema video yaitu bernuansa kehidupan laut pada **gambar 4**.

Gambar 4. Background Video Animasi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Setelah memilih gambar background dan hewan animasi, Langkah selanjutnya adalah *animating* (membuat obyek atau gambar bergerak)dan memadukannya dengan *background*. Tahap berikutnya setelah animating adalah *dubbing* (membuat suara) pada karakter animasi dan juga *backsound* (suara latar).

Jika semua sudah lengkap, langkah selanjutnya adalah melakukan *composting* (menggabungkan semua komponen dalam satu shot), kemudian melakukan proses *editing* (menggabungkan shot menjadi aliran video), serta *rendering* (mengkonversi file *editing* menjadi file video. Fase *rendring* adalah untuk pemutaran video diberbagai player dan dapat disimpan pada perangkat penyimpanan lainnya. Desain video animasi yang sudah dikembangkan pada **tabel 5**.

Tabel 4. Desain Video Animasi "macam-macam hewan laut"

No	Tampilan Video	Deskripsi
1		Menampilakan tema dari isi video yaitu "Macam-Macam Hewan Laut"
2		Menampilkan urutan pengenalan hewan laut. Dimulai dari angka 1-10
3		Menampilkan hewan laut berserta kosa katanya. Dimulai dari "Ikan"
4		Menyebutkan huruf-huruf pada kata Ikan. Perbedaan tampilan ini dengan tampilan sebelumnya terletak pada huruf.
5		Menampilkan cuplikan kehidupan hewan didunia nyata.

Keterangan: Tampilan video animasi diatas merupakan salah satu contoh dari 10 macam hewan yang ada pada video.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Validasi Ahli Materi dan Validasi Ahli Media

Tahap validasi merupakan tahap pertama dari penilaian media, pada tahap ini, validator materi dan media memeriksa kelayakan konseptual media. Dibawah ini adalah penjelasan ahli tentang prosedur validasi.

Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam pengembangan ini adalah dosen PGPAUD FIP UNG, tugas dari seorang ahli materi yaitu menilai aspek kualitas konten dan tujuan pembelajaran dari materi video animasi "macam-macam hewan laut", merupakan hasil validasi dari ahli materi pada **tabel 8**.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	90 %
2.	Kesesuaian materi dan media video animasi	90 %
3.	Kejelasan huruf dan kata dalam video animasi	90 %
4.	Kemudahan dalam memahami materi video animasi	90 %
5.	Ketepatan penggunaan Bahasa	88 %
	Rata-Rata (∑)	**89,6 %**
	Kriteria	**Sangat Layak**

Validasi Ahli Media

Selain ahli materi, proses validasi media video animasi "macam-macam hewan laut" juga dilakukan oleh ahli media, yang menjadi validator ahli media adalah Dosen PGPAUD FIP UNG. Ahli media ditugaskan untuk mengevaluasi kualitas media video animasi "macam-macam hewan laut", validasi ahli media pada **tabel 9**.

Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Presentase
1.	Kesesuaian model media dengan instrumen	90 %
2.	Kesesuaian media dengan karakeristik anak	90 %
3.	Ketepatan kegunaan dan manfaat media	90 %
4.	Ketepatan penggunaan bahan dasar media	90 %
5.	Kelayakan media video animasi dalam mengenalkan literasi awal	85 %
	Rata-Rata (∑)	**89 %**
	Kriteria	**Sangat Layak**

Pilot Test

Setelah ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa video animasi "macam-macam hewan laut" layak masuk ke tahap *pilot test*. Peneliti memilih 5 orang anak dan 1 orang guru Kelompok B TK Mekar Wangi dan Guru Kelompok B secara random untuk menonton video tersebut. Proses dengan tujuan ini agar peneliti dapat mengetahui kualitas video animasi "macam-macam hewan laut" yang digunakan oleh target sasaran. Pada saat anak menonton, peneliti melakukan pengamatan dan penilaian, berikut hasil *pilot test* pengamatan anak pada **tabel 10**.

Pengambilan data yang dilakukan oleh peneliti tidak hanya respon anak tetapi juga respon guru kelompok B TK Mekar Wangi, karena anak-anak membutuhkan pendampingan guru untuk memutar video dan video animasi yang didesain secara khusus supaya guru bisa menjelaskan materi yang ada dalam video animasi "macam-macam hewan laut". Hasil pilot test repon guru pada **tabel 11**.

Tabel 10. Hasil Pilot Test Pengamatan Anak

No	Nama	Skor
1	MFA	4
2	MAH	4
3	NHG	3
4	HAP	4
5	FB	4
Rata-Rata (∑)		4
Kriteria		**Baik**

Tabel 11. Hasil Pilot Test respon guru

No.	Kegiatan	Penilaian
1.	Kemenarikan Vidio Animasi	85%
2.	Isi konten	85%
3.	Kebermanfaatan produk bagi guru	90%
4.	Keterbacaan (tingkat pemahaman) guru terhadap produk yang dibuat	90%
	Rata-Rata (∑)	**88%**
	Kriteria	**Layak**

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap Impelentasi merupakan tahap uji coba pemakaian kepada guru dan anak, hasil uji coba pemakaian respon anak pada **tabel 12**. Uji coba pemakaian tidak hanya dilakukan kepada anak, guru juga ikut memberikan penilaian. Hasil uji coba pemakain respon guru disajikan pada **tabel 13.**

Tabel 12. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Anak

No	Nama	Skor
1	ARD	3
2	MAA	4
3	MAK	4
4	MAM	3
5	RK	4
6	RL	3
7	AAF	4
8	ARM	3
9	AP	4
10	ASM	3
11	MU	3
12	SL	3
13	NP	4
14	SN	4
15	SMP	3
Rata-Rata (∑)		**3**
Kriteria		**Baik**

Tabel 13. Hasil Uji Coba Pemakaian Respon Guru

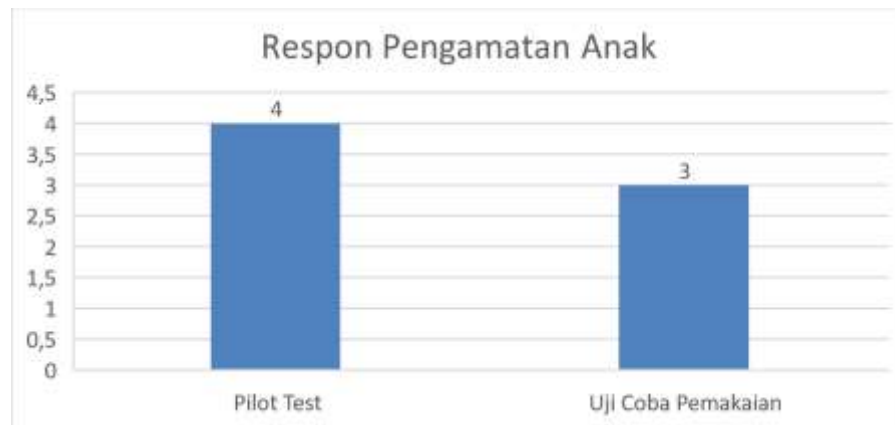
No.	Kegiatan	Penilaian Guru 1	Penilaian Guru 2
1.	Kemenarikan Vidio Animasi	90%	99%
2.	Isi konten	90%	98%
3.	Kebermanfaatan produk bagi guru	90%	98%
4.	Keterbacaan (tingkat pemahaman) guru terhadap produk yang dibuat	95%	98%
	Rata-Rata	91.25%	98,25%
Rata-Rata Keseluruhan (∑)		**95%**	
Kriteria		**Sangat Layak**	

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Seluruh proses pengembangan mulai dari tahap analisis sampai implementasi media video animasi "macam-macam hewan laut", diperoleh data hasil *pilot test* dan uji coba pemakaian dengan perbandingan pada **tabel 14**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Tabel 6 Hasil Pilot Test dan Uji Coba Pemakaian pada Anak

Pilot Test	Uji Coba Pemakaian	Keterangan
4	3	Mengalami Penurunan

Gambar 2. Respon Pengamatan Anak

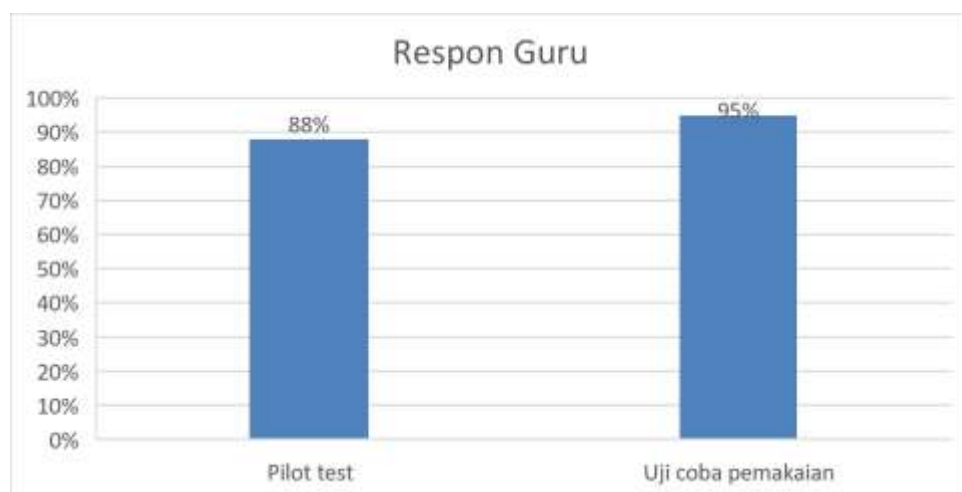
Dari data yang disajikan dapat disimpulkan bahwa respon anak antara *pilot test* dan uji coba pemakaian mengalami penurunan. Dari skor 4 turun menjadi 3, hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak jumlah anak, semakin beragam pesertanya. Penurunan skor tersebut tidak menimbulkan permasalahan yang berarti karena media video animasi "macam-macam hewan laut" jika dilihat pada kriteria penilaian menurut David dan cholik (Lilis dkk., 2021) masih termasuk kriteria baik.

Prosedur evaluasi media tidak hanya dilakukan pada respon pengaman anak tetapi juga kepada guru. Hasil respon guru pada *pilot test* dan uji coba pemakaian pada **tabel 15**.

Tabel 15. Hasil Pilot Test dan Uji Coba Pemakaian pada Guru

Pilot Test	Uji Coba Pemakaian	Keterangan
88%	95%	Mengalami Peningkatan

Gambar 3. Respon Guru

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.4542

Tidak seperti yang terjadi pada hasil pengamatan respon anak yang mengakibatkan turunnya poin. Respon guru pada *pilot test* mendapat presentase 88% dan meningkat menjadi 95% pada saat uji coba pemakaian. Hasil tanggapan guru menunjukkan bahwa kesediaan guru untuk menggunakan video animasi "maccam-macam hewan laut" sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. Media video animasi "macam-macam hewan laut" diperuntukan untuk anak kelompok B, tetapi harus digunakan di bawah pengawasan guru, sehingga dalam penerapannya video anaimsi "macam-macam hewan laut" juga didukung oleh guru melalui kombinasi materi yang dipelajari dan disampaikan langsung.

Penelitian dan pengembangan media video animasi "macam-macam hewan laut" oleh peneliti berdasarkan hasil evaluasi media telah mencapai tujuan yang diinginkan dan penelitian ini dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Media ini cocok dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dikelompok B TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango.

Kosep literasi pada anak merupakan proses yang sangat dinamis yang diawali dengan rasa ingin tahu, berpikir kritis, bahasa, dan perkembangan literasi lainnya. Keterampilan ini mengikuti perkembangan tahap-tahap dimana ia melakukan proses belajar sepanjang hidupnya. Pengenalan literasi awal pada usia dini erat kaitannya dengan kemampuan bahasa anak, karena anak usia 5 sampai 6 tahun seharusnya sudah dapat memahami dan mengungkapan bahasa yang merupakan tahap pertama proses keaksaraan awal. Untuk mengoptimalisasikannya, maka perlu dilakukan upaya pengembangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan hasil yang temukan dalam penelitian ini, peneliti berusaha mengkaji bahwa kegiatan pengenalan literasi awal yang dilakukan pada anak tidak dapat benar-benar lepas dari lingkungan yang kondusif dan menjamin peluang yang memuaskan kebutuhan anak, sehingga anak dapat mengarahkan ide dan kreativitasnya melalui lingkungan (Venetsanou & Kambas, 2010).

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa hal yaitu peserta didik atau anak merasa menonton video animasi "macam-macam hewan laut" ini, menyita perhatian dan membuat mereka merasa senang saat belajar. Sehingga membuat proses belajar menjadi sangat menyenangkan karena pada saat menonton anak-anak akan ikut menyebutkan huruf dan kata yang disebutkan dalam video. Selain itu anak-anak juga sangat menyukai konten animasi yang ditampilkan, hal ini tentu sejalan dengan penelitian (Novelia & Hazizah, 2020) bahwa animasi memegang peranann penting dalam proses belajar mengajar sebagai media pendidikan dikelas sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak dalam mengenal literasi awal.

Pengenalan literasi awal tentu merangsang sekaligus melibatkan berbagai aspek perkembangan anak. Aspek perkembagan yang dimaksud adalah, anak secara pribadi unggul dalam perkembangan bahasa. Anak mengenal huruf dan memiliki perbendaharaan kata yang banyak terutama yang ada di lingkungannya (Kementrian Pendidikan Nasional RI, 2014). Kemampuan berbahasa yang disimpulkan oleh Papalia & olds (dalam Nurrisa dan Rakhmawati, 2023) digunakan untuk berkomunikasi dengan teman-temannya dan juga orang dewasa yang beradda disekitar anak. Perkembangan bahasa dalam belajar menggunakan video animasi juga dapat mempengaruhi kemampuan kongnitif anak (Novelia dan Hazizah, 2020).

Anak-anak membutuhkan keterampilan kognitif untuk mengembangkan pengetahuan melalui panca indra: penglihatan, pendengaran, rasa, sentuhan dan penciuman (Rosita dkk., 2021). Perkembangan kognitif anak didorong melalui media animasi yang menonjolkan pengetahuan mereka tentang macam-macam hewan laut. Keterampilan motorik halus anak juga berkemban dengan baik. Yaitu Ketika anak menulis huruf dan kata dari video animasi yang dilihat (Hamzah, 2015). Nilai dan aspek agama juga dikembangkan. Dengan kata lain, anak iklas dan jujur saat belajar dikelas Bronovski dalam (Suryana, 2016). Pada aspek social-emosianal anak adalah perkembangan hubungan anataka anak dengan teman dan gurunya (Lalujan dkk., 2019).

Selanjutnya adalah aspek seni, yaitu anak mengenali dan meniru pola buyi huruf dan kata dari gambar hewan yang ditampilakan dalam video. Anak-anak dapat mengungkapkan pengalaman yang pernah yang pernah mereka lihat sebelumnya dan mengungkapkannya dengan gerakan mereka sesuai dengan pemahaman mereka (Nurrahmawati dkk., 2022).

Simpulan

Anak usia 5 hingga 6 tahun (kelompok B) dapat memperoleh manfaat dari penggunaan media video animasi untuk mengenalkan literasi awal mereka. Video animasi ini dapat menjadi jawaban atas pertanyaan megapa anak-anak taman kanak-kanak mengalami kesulitan dalam mengenal literasi awal. Penggunaan media teknologi yang aktraktif dan menarik, terutama konten animasi didalamnya, akan lebih efektif dalam mengenalkan anak pada kemampuan literasi awal dibandingkan guru sebelumnya yang hanya menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Selain itu, konten media video animasi dapat membantu mendiversifikasi gaya belajar, membuatnya agar lebih menarik untuk anak dan meningkatan pendidikan dan pengetahuan mereka.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua contributor penelitian. Kepala TK, guru dan siswa TK Mekar Wangi Kecamatan Kabila Bone Kabupaten Bone Bolango yang sudah berpartisipasi dalam penelitian ini dan mambantu menyediakan berbagai fasilitas selama penelitian. Terima kasih pula kepada para dosen jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini yang sealu memotivasi dan membimbing peneliti selama penelitian berlangsung. Juga, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga, pembimbing, dan semua pihak yang berkontribusi pada pembuatan artikel ini.

Daftar Pustaka

Ariani, N. K., Widiana, I. W., & Ujianti, P. R. (2021). Media Video Animasi untuk Meningkatkan Listening Skill Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 43–52. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.35690

Hamzah, N. (2015). *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini* (S. Purwadi (ed.); 1 ed.). IAIN Pontianak PressP.

Hapsari, W., Ruhaena, L., & Pratisti, W. D. (2017). Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah Melalui Program Stimulasi. *Jurnal Psikologi*, *44*(3), 177. https://doi.org/10.22146/jpsi.16929

Hasanah, U., & Deiniatur, M. (2019). Membangun Budaya Membaca Pada Anak Usia Dini Di Era Digital. *At-Tajdid : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, *3*(01), 10–24. https://doi.org/10.24127/att.v3i01.973

Hidayah, A. N., & Nurhadija. (2018). Aktivitas Mendongeng Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Moral. *Jurnal Smart Paud*, *1*(1), 73–81. https://doi.org/10.36709/jspaud.v1i1.3523

Indriyani, & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, *1*(3), 353–362. https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3008

Juniarti, Y., & Gustiana, E. (2019). Pengembangan Sumber Belajar Bermain Berbasis Mobile Learning. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, *6*(1), 37–42. 10.30734/jpe.v6i1.289https://doi.org/

Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76.

Lalujan, K. V., Krismayani, O., & Manajang, T. Y. (2019). Kecerdasan Anak Usia Dini Ditinjau Dari Prespektif Teori Kecerdasan Howard Gardner. *Osfpreprints*.

Lilis, S. N. P., Utoyo, S., Jamin, N. S., & Juniarti, Y. (2021). Pengembangan E-Modul Metode

Total Physical Response Da- Lam Mengenalkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Nusa Indah, Desa Toto Utara, Kec. Tilongkabila, Gorontalo. *Jurnal Ilmiah Kajian Anak dan Media Informasi PAUD*, *3359*(6), 41–49. https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/jpaud/article/view/6702

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *5*(2), 153–166. https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750

Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(2), 1037–1048. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/567

Nurrahmawati, E., Ariska, K., & Mulya, N. (2022). Bermain Pasir Kinestik (Kinetic Sand) untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *7*(1), 55–62. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i1.2066

Nurrisa, T. M., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Pendahuluan Anak usia dini dengan rentang usia 0-6 tahun berada di tahap perkembangan yang. *JAMBURA Early Childhood Education Journal*, *5*(1), 172–183.

Rosita, H. A., Hidayah, L. N., Safitri, A. A., & Farisia, H. (2021). Media Video Animasi Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Siswa Ra Sunan Ampel Pasuruan. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, *4*(2), 143–153. https://doi.org/10.35896/ijecie.v4i2.153

Sugiyono. (2019). *Penelitian Pendidikan* (2019 ed.). Alfabeta.

Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak* (I. Fahmi (ed.); 1 ed.). Kencana.

Venetsanou, F., & Kambas, A. (2010). Environmental Factors Affecting Preschoolers Motor Development. *Early Childhood Education Jurnal*. https://doi.org/10.1007/s10643-009-0350-z.

Watson, R. (1981). ADDIE Model. *Big Dog, Little Dog and Knowledge Jump Production*.

Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 3593–3601. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948